RIFL (2013) vol. 7, n. 2: 111-122
DOI 10.4396/20130708

Animale istituzionale
Regole, giochi linguistici e pluralismo politico

Francesco Raparelli
Università di Firenze
rifo78@yahoo.it

Abstract In this paper I will put forward the following hypothesis: the "original phenomena" of the *Homo Sapiens* is the capacity to invent institutions. The invention of institutions, and more specifically, the definition of rules, can only occur within society. The constitutive relationship between creativity and legality is not conceivable outside a relational space that anticipates the distinction between inside and outside. It is because we are immersed in a pre-individual dimension, that anticipates and allows for the process of individuation we undergo, that we are an inventive species, able to amend the imperfections and weaknesses of our instincts. The starting point of the analysis will be the writings of Gilles Deleuze, composed at the beginning of the 50ies, on the concept of institution as rule and convention, with particular reference to Hume. We will then analyze: the pre-individual dimension that precedes and influences the invention of institutions, making use of the notion of "potential space" developed by Donald W. Winnicott; the relationship between the multiplicity of language games and rules, in particular between language and the creation of institutions, as described by Wittgenstein. Finally we will briefly sketch the hypothesis that the issue of the creation of institutions provides the necessary frame to imagine a form of political pluralism that is hostile to state sovereignty.

Keywords: institutions, rules, language games, creativity, political pluralism

0. Introduzione

Sono celebri le parole aristoteliche che definiscono l'*Homo sapiens* «animale che ha linguaggio» (ARISTOTELE, *Etica Nicomachea*: 1098a, 4) e, nello stesso tempo, «animale politico» (ARISTOTELE, *Politica*: 1253a, 4). La connessione tra le due definizioni sembra immediata: il fatto stesso che siamo dotati della facoltà di linguaggio rende possibile la prassi politica. La seconda definizione (animale politico), dunque, sarebbe direttamente derivata dalla prima (animale che ha linguaggio). L'organo biologico specie-specifico, però, non ci mette al riparo dal silenzio e dall'afasia, anzi. In assenza di socialità, la facoltà, che pure contraddistingue l'*Homo sapiens*, può rimanere pura potenza priva di attualità. Altrettanto: socialità è sempre «equilibrio metastabile», per utilizzare un'espressione

cara a Gilbert Simondon (SIMONDON 1989), differenza e transizione affettiva che precede la costituzione degli individui. È nella densità affettiva e polemica del sociale che occorre cogliere la politica come condizione e non come punto d'arrivo.
Le pagine che seguono avanzano un'ipotesi: fenomeno originario e punto di congiunzione tra le definizioni aristoteliche è la capacità, propria dell'animale umano, di inventare istituzioni. Ancora, l'invenzione istituzionale, meglio, la definizione di regole, usi e abitudini non può che darsi nella società. Il rapporto costitutivo tra creatività e legalità, con riferimento alla riflessione kantiana di Emilio Garroni (GARRONI 1978), è impensabile al di fuori di uno spazio relazionale che precede la distinzione interno/esterno. Proprio perché siamo già da sempre immersi (e non smettiamo mai di esserlo) in una realtà preindividuale che precede e accompagna il nostro processo di individuazione siamo una specie inventiva, capace di ovviare all'imperfezione o alla debolezza dei propri istinti. Con Saussure (SAUSSURE 1916), ad esempio, possiamo affermare che è l'istituzione lingua, fatto o invenzione preindividuale e sovrapersonale, ad organizzare la nostra facoltà di linguaggio, a mettere in forma la nostra potenza di parola e, con essa, la nostra stessa vita (VIRNO 2010).
Punto di partenza della riflessione sono le pagine che Gilles Deleuze ha dedicato, agli inizi degli anni '50, al concetto di istituzione come regola e artificio, in particolare facendo riferimento a Hume e al suo *Trattato sulla natura umana* (§ 1). A seguire mi concentrerò sulla realtà preindividuale che fa da sfondo e condizione dell'invenzione istituzionale e lo farò servendomi della definizione di «spazio potenziale» elaborata da Donald W. Winnicott (§ 2). Gioco e attività simbolica, secondo lo psicoanalista inglese, sono i «fenomeni transizionali» che eccedono la coppia interno/esterno e a partire dai quali la nostra vita viene messa in forma. Sul rapporto tra molteplicità dei giochi linguistici e regole, meglio, tra linguaggio e creatività istituzionale, così come proposto da Wittgenstein nelle sue *Ricerche filosofiche* (WITTGENSTEIN 1953), insiste il terzo paragrafo (§ 3). Infine, e solo per rapidi cenni, il tema delle istituzioni sarà pensato come orizzonte all'interno del quale immaginare un pluralismo politico ostile alla sovranità statale (§4).

1. Naturalmente artificiali

Nella terza parte del suo *Trattato sulla natura umana* (HUME 1739-1740), Hume definisce la giustizia «virtù artificiale». Nonostante il senso della giustizia nasca «dall'educazione e dalle convenzioni umane», le sue regole sono sì artificiali, ma possono anche essere considerate «leggi di natura, se per naturale intendiamo ciò che è comune a una specie» (Ivi: p. 512). Meglio: comune alla specie è la capacità di inventare regole che sappiano integrare le passioni e mettere in forma la vita. La natura umana, da sempre gettata nella socialità e nelle relazioni, non può che essere artificiale e, viceversa, non c'è artificio che non sia organizzazione sociale della natura umana.
Concentra l'attenzione in modo originale sulle pagine humiane il primo testo di Gilles Deleuze, *Empirismo e soggettività* (DELEUZE 1953), in particolare il suo secondo capitolo. E nonostante Hume usi prevalentemente le parole *rules* o *conventions*, Deleuze qualifica la morale del *Trattato* come una vera e propria teoria delle istituzioni. Teoria che fa di Hume alternativa potente al giusnaturalismo e al contrattualismo moderno, quello di Hobbes e di Locke.
Procedendo con ordine. L'inizio sono le passioni, le continue modificazioni emotive (con parole deleuziane, «transizioni intensive») che definiscono la realtà

preindividuale, il campo all'interno del quale prendono corpo i processi di individuazione. La prima anomalia di Hume – insiste Deleuze – è la seguente: la simpatia e la generosità prevalgono sull'egoismo, sono le passioni originarie. E questo per un motivo molto semplice, non esistono individui isolati, come vuole l'astrazione giusnaturalista, esistono solo famiglie, tribù, comunità. L'egoismo è indubbiamente un'altra passione originaria, ma deve da sempre fare i conti con la pulsione sessuale e riproduttiva, con le combinazioni necessarie per sopravvivere, nella ricerca del cibo, nel lavoro, nella difesa dagli animali ostili ecc. Scrive Hume, a sostegno della lettura deleuziana:

> Ben lungi dal ritenere che gli uomini non abbiano alcun affetto per tutto ciò che va al di là di loro stessi, ritengo che, sebbene sia raro trovare un uomo che ami una certa persona più di sé stesso, pur tuttavia è raro trovare una persona in cui tutte le affezioni benevole unite insieme non riescano a superare quelle egoistiche (HUME 1739-1740: 514).

Le *kind affections* non eliminano l'egoismo o l'amore di sé, ma prevalgono, rendono possibile, nell'organizzazione comune della vita, la sopravvivenza.
A prima vista sembra tutto liscio, assunta la prevalenza di simpatia e generosità, i problemi paiono già risolti, senza la necessità di artificio alcuno. Ma l'antropologia humiana è assai più complicata. Simpatia e generosità, infatti, non eliminano la parzialità delle prospettive situate. Proviamo simpatia per chi ci è vicino, nel tempo presente che abitiamo; siamo incapaci, in prima battuta, di essere generosi nel tempo e, soprattutto, con chi non è parte della nostra famiglia, del nostro clan. La pluralità irriducibile delle prospettive, dei luoghi e dei tempi, fanno della stessa generosità limitata motivo di contraddizione e di violenza. Le *kind affections*, che sembravano qualificare un ottimismo antropologico privo di smagliature, aprono piuttosto il campo all'aggressività e alla competizione.
In cosa si distingue, allora, la riflessione pratica di Hume dal contrattualismo di Hobbes? La risposta di Deleuze è molto netta: mentre l'egoismo e il suo carico di distruttività possono solo essere limitati, attraverso il salto dallo stato di natura (contrassegnato dal *bellum omnium contra omnes*) allo stato civile, il tratto limitato, parziale, della generosità può essere, per mezzo delle regole e delle convenzioni, corretto ed esteso. La giustizia come virtù artificiale, in questo senso, entra in gioco per integrare o comporre le passioni benevole, per qualificare un piano condiviso e sempre rivedibile di aspettative, non di certo per limitare con la minaccia le pulsioni aggressive degli individui isolati. Se nel caso del contrattualismo la società ha un carattere prevalentemente negativo (*pactum subiectionis*, leggi, sanzioni), il pensiero pratico di Hume colloca il negativo fuori dal sociale, nella mancanza e nel bisogno, mentre presenta la società come «un sistema positivo di imprese inventate» (DELEUZE 1953: 38). Seppure entra in gioco l'artificiale, la cultura, non viene messa al bando o tenuta a freno la natura, anzi, le convenzioni allargano le passioni benevole, oltre il presente, oltre la prossimità, e le consolidano all'interno di una prassi linguistica in cui le promesse conquistano forza illocutiva, diremmo con Austin. Il sociale è positivo perché è processo inventivo, ma anche, e soprattutto, perché è processo aperto di apprendimento (delle regole, degli usi) e di «conversazione».
L'istituzione si presenta come una costellazione concettuale: invenzione, regola, convenzione. Non mancano altre definizioni, utili a qualificare la nostra ricerca. Scrive Deleuze:

RIFL (2013) vol. 7, n. 2: 111-122
DOI 10.4396/20130708

> Un sistema di mezzi orientati, un insieme determinato si chiama regola, una norma. Hume dice: *una regola generale* (Ivi, p. 40).

E ancora, insistendo sulla distinzione tra istituzione e legge:

> L'istituzione non è una limitazione come la legge, ma al contrario un modello di azioni, una vera e propria impresa, un sistema artificiale di mezzi positivi, un'invenzione positiva di mezzi indiretti (Ivi: p. 46).

Nella sua sinonimia con la parola regola (o convenzione), l'istituzione è alternativa alla legge: se la seconda limita, come abbiamo già visto, la prima corregge ed estende le *kind affections*. Come avviene, però, la correzione e l'estensione della generosità e della simpatia limitate e parziali? Attraverso la definizione, sociale e storicamente determinata, di modelli, paradigmi, esempi, che non solo regolano la prassi, ma rendono anche possibile l'addestramento e la formazione. In questo senso le istituzioni sono dei mezzi, meglio, un sistema di mezzi indiretti (artificiali, culturali) di soddisfacimento dei nostri bisogni. Mezzi indiretti, perché non è il bisogno, o la tendenza passionale, a spiegare l'istituzione. Con le parole di Hume, Deleuze chiarisce che è l'intervento produttivo (di modelli) dell'immaginazione a garantire «la riflessione della tendenza», favorendone la correzione e l'estensione. Riflessione e produzione immaginativa di paradigmi, impensabili senza la collaborazione di immaginazione e capacità associativa (di idee meno «vivaci» liberate dal loro tempo e dal loro contesto), organizzano socialmente le passioni, erodendone la parzialità, e qualificandone una sorta di torsione, di mutazione autoregolativa.
In un breve saggio di poco posteriore ad *Empirismo e soggettività*, introduzione ad un'antologia di testi da lui scelti, Deleuze distingue tra istinti e istituzioni (DELEUZE 1955). Entrambi designano processi di soddisfacimento, ma mentre i primi sono un sistema di mezzi diretti, i secondi, come segnalavo già prima, un sistema di mezzi indiretti. L'istinto, talvolta reagendo l'organismo a stimoli esterni, «si trova all'incrocio di una duplice causalità», quella dei fattori fisiologici individuali e quella della specie (ormone e specificità). I mezzi, in questo caso, sono organici e combinano gli elementi esterni indispensabili al soddisfacimento in un ambiente specie-specifico. Nel sociale, invece, ambiente terzo o intermedio tra tendenze individuali e ambiente esterno, prendono forma le istituzioni, modelli di azioni che costituiscono un vero e proprio sistema di anticipazione a partire dal quale regoliamo l'espressione dei nostri bisogni[1]. L'intelletto, nel senso humiano

[1] Potrebbe essere interessante definire un confronto serrato, oltre che inedito, tra l'antropologia filosofica di Deleuze lettore di Hume e quella di Gehlen, rivolgendo l'attenzione al rapporto e alla differenza tra istinti e istituzioni. Molti sono i punti in comune: nella sua opera maggiore, *L'uomo* (GEHLEN 1940/1950), con riferimento a Scheler e a Lorenz, ma anche ad autori cari a Deleuze quali Bergson e Guillaume, Gehlen qualifica una bio-antropologia in cui l'animale umano è segnato dalla carenza di istinti, dall'incompiutezza e dalla possibilità, definita dalla sua peculiare attività senso-motoria e consolidata dal linguaggio, di «esonero» (*Entlastung*) del comportamento dal contesto. Animale privo di ambiente e per questo segnato da un vero e proprio eccesso pulsionale, l'uomo costruisce, per poter vivere, il mondo culturale e istituzionale. Fin qui i momenti di contatto. Occorre osservare, però, che se in Gehlen l'istituzione, nel sostituire l'istinto, «difende l'uomo dalla sua stessa natura», contrastando e limitando la sua «terrificante plasticità e indeterminatezza» (GEHLEN 1956), in Deleuze l'azione sostitutiva («l'uomo non ha istinti, realizza delle istituzioni») porta sempre con sé

dell'immaginazione e degli universali principi associativi, è propriamente comune e costruttivo nello stesso tempo.

2. Ontogenesi e «spazio potenziale»

Il sociale come ambiente intermedio, campo preindividuale all'interno del quale prendono corpo le istituzioni, trova una sua qualificazione ontogenetica nel lavoro dello psicoanalista inglese Donald W. Winnicott. Agli inizi degli anni '50, nella definizione dello sviluppo infantile, Winnicott introduce i concetti di «oggetto transizionale» e «fenomeno transizionale». Attraverso queste due nozioni si configura un'«area neutra» o «intermedia», appunto, tra interno ed esterno, tra dimensione psichica individuale in formazione e ambiente, realtà oggettiva. Lo sguardo dello psicoanalista è rivolto al movimento paradossale di separazione nell'unione che riguarda il bambino e la madre con le sue cure, l'allattamento ma non solo. Lungi dall'essere, però, un momento limitato alla primissima infanzia, Winnicott insisterà negli anni successivi, questa zona intermedia o «spazio potenziale» accompagna nel tempo i processi di individuazione ed è il luogo della creatività simbolica, del gioco e dell'invenzione culturale.
Concentrare in un primo momento l'attenzione sullo sviluppo infantile ci aiuta a definire il rapporto tra realtà preindividuale e ontogenesi, decisivo per pensare la dimensione neotenica (animale cronicamente immaturo o che porta con sé la creatività infantile) e dunque istituzionale dell'animale umano.
Scrive Winnicott, a descrizione degli oggetti e fenomeni transizionali:

> Io ho introdotto i termini “oggetti transizionali” e “fenomeni transizionali” per designare l'area intermedia di esperienza tra il dito e l'orsacchiotto, tra l'erotismo orale e il vero rapporto oggettuale, tra l'attività creativa primaria e la proiezione di ciò che è stato precedentemente introiettato, tra l'inconsapevolezza primaria di un debito e il riconoscimento di un debito “Dì: 'Grazie'”. Con questa definizione il balbettare di un bambino e il modo in cui un bambino più grande va ripetendo un repertorio di canzoncine e di filastrocche mentre si prepara per andare a dormire, rientrano nell'area intermedia come fenomeni transizionali insieme con l'uso che il bambino fa di oggetti che non sono parte del suo corpo ma che non sono ancora pienamente riconosciuti come appartenenti alla realtà esterna (WINNICOTT 1953: 20-21).

Vale la pena sottolineare che i fenomeni transizionali coincidono con l'accesso del bambino all'esperienza. Si fa propriamente esperienza nell'uso di oggetti paradossali, che sono «non-me» pur essendo ancora parte di me, oggetti percepiti e concepiti (creati) nello stesso tempo. L'esperienza, inoltre, è possibile perché la madre favorisce una separazione senza distacco o, peggio, assenza (per tempi troppo lunghi). Dunque, procede Winnicott, il bambino prende in bocca, dopo il seno materno e «insieme con le dita, un oggetto esterno, per esempio una parte di lenzuolo o di coperta» (Ivi: p. 23). Il pezzo di stoffa è succhiato e non succhiato nello stesso tempo, così come la lana viene tirata e raccolta, delineando l'attività dell'accarezzare. Lo stesso passaggio dal seno materno o dal dito all'oggetto transizionale si accompagna e si intreccia con l'emergere della lallazione o, per dirla con Winnicott, del balbettio, ma anche «rumori anali e prime note musicali». L'oggetto transizionale,

il rafforzamento (l'estensione) e l'organizzazione (una sorta di autoriforma) delle passioni positive che nel sociale prendono corpo.

infine, ha la caratteristica di un simbolo, punto d'avvio della pratica simbolica più in generale: «il suo non essere il seno (o la madre), per quanto sia un fatto reale, è altrettanto importante come il fatto che esso sta per il seno (o la madre)» (Ivi: p. 26).
I fenomeni transizionali danno inizio e articolano un'«area neutra di esperienza» che progressivamente Winnicott definirà «spazio potenziale» (WINNICOTT 1967). Altrettanto, soltanto la definizione dello spazio potenziale, tra bambino e madre (seno e l'insieme delle cure), consente l'affermazione di tali fenomeni. Nello spazio potenziale si sviluppa il gioco, l'attività creativa; a seguire, sarà la sede dell'esperienza culturale, dall'arte alla religione, aggiungo, della prassi politica.
Due tratti salienti dello spazio potenziale e del gioco che in esso si articola mi preme sottolineare. In primo luogo, Winnicott insiste a ogni piè sospinto sulla passione che più di altre struttura l'area intermedia o neutra: la fiducia[2]. Senza la «fiducia relativa all'attendibilità della figura materna» lo spazio potenziale può non prendere corpo (è fallibile). Il bambino è massimamente dipendente, solo l'amore e la presenza della madre possono garantire la transizione, la paradossale separazione nell'unione. Nella separazione, infatti, il bambino deve poter contare sulla vicinanza materna, la madre, viceversa, deve saper accompagnare, con rinnovati adattamenti, la rottura del rapporto fusionale con l'oggetto (la madre stessa o parte di lei), favorendo l'affermazione degli oggetti transizionali. In secondo luogo, Winnicott chiarisce la distinzione tra fenomeni transizionali e istinti. Leggiamo:

> Si deve notare che i fenomeni che sto descrivendo non hanno acme. Ciò li distingue dai fenomeni che sono sostenuti dagli istinti, in cui l'elemento di orgasmo ha una parte essenziale e in cui le soddisfazioni sono strettamente legate con l'acme. Ma questi fenomeni che hanno la loro realtà in quell'area di cui sto postulando l'esistenza appartengono all'esperienza di entrare in rapporto con gli oggetti. Si può pensare all'"elettricità" che sembra generarsi in un contatto significativo o intimo e che è presente, per esempio, quando due persone si amano. Questi fenomeni della zona del gioco hanno variabilità infinita, in contrasto con la relativa stereotipia dei fenomeni che hanno a che fare con il funzionamento corporeo personale o con la realtà ambientale (Ivi: p. 157).

Sul terreno ontogenetico, proprio dello sviluppo infantile, torna la distinzione deleuziana tra gli istinti come sistemi di mezzi diretti di soddisfacimento dei bisogni e, in questo caso, il gioco, l'uso degli oggetti – che, pur essendo sempre «trovati», sono tanto percepiti che inventati –, sistema di mezzi indiretti di soddisfacimento. Il carattere obliquo e non orgasmico di soddisfacimento, l'accettazione sempre fallibile del paradosso (definito dall'area intermedia, dall'oggetto né esterno né interno, sia non-me che parte di me), rendono possibile la variazione infinita, in contrasto con la

[2] Alla fiducia è dedicato un saggio importante, scritto nel 1968, del sociologo tedesco Niklas Luhmann (LUHMANN 1968/2001). Obiettivo di Luhmann, però, è definire la «fiducia sistemica», da distinguere tanto dalla familiarità, quanto dalla fiducia personale. In un mondo complesso, qualificato dalla differenziazione degli ordini sociali, dalla contingenza e dal primato del possibile, dalla frammentazione della sovranità moderna, la fiducia sistemica si configura come una risorsa fondamentale per ridurre la complessità, per facilitare i processi selettivi nell'intricato campo del possibile, per stabilizzare le aspettative. Con Winnicott, invece, la fiducia, nel garantire l'affermazione dello spazio potenziale, favorisce il pieno sviluppo del gioco e della creatività. La stabilizzazione, relativa in primo luogo alla scena dei rapporti madre-figlio, sollecita la complicazione del mondo culturale, la proliferazione di relazioni e simboli, svolgendo una funzione antitetica a quella proposta da Luhmann.

stereotipia dei comportamenti istintivi e delle funzioni fisiologiche. Il gioco, con la sua creatività illimitata, anima un vero e proprio campo elettromagnetico, spazio potenziale appunto, qualificato da una molteplicità di rapporti differenziali tra forze. Sono queste caratteristiche a fare del gioco infantile, da sempre intrecciato con l'attività simbolica, punto d'origine dell'esperienza culturale in senso lato.
Uso degli oggetti (non più onnipotenza o rapporto orgasmico), gioco, creatività e immaginazione, lallazione e balbettio, fiducia: l'antefatto ontogenetico dell'invenzione istituzionale. Antefatto ma anche condizione di possibilità, sempre rinnovata dai processi sociali di soggettivazione e nella ricchezza del linguaggio proposizionale (e del pensiero verbale), della produzione di regole così come della prassi politica. Specificazione importante che Winnicott non si stanca di ripetere, utile per qualificare ulteriormente un'antropologia dell'ambivalenza: lo spazio potenziale è fallibile, meglio, può rattrappire, essere interrotto, subire fratture. In caso di fallimento o di frattura dello spazio potenziale, al mondo culturale si sostituiscono pseudo-ambienti caratterizzati da stereotipie, gerghi, automatismi, patologie relazionali, gerarchie. Condizione di possibilità del gioco come della creatività istituzionale, l'area intermedia è continuamente esposta al rischio della contingenza storica, tanto nella primissima infanzia quanto nei processi di individuazione della maturità.

3. Molteplicità dei giochi linguistici

Deleuze lettore di Hume ci ha aiutato a cogliere, nell'invenzione istituzionale, il tratto comune della nostra specie, naturalmente artificiale. Il linguaggio, però, compare come fenomeno secondario, la conversazione e la forza illocutiva delle promesse si affermano quando le regole sono già state conquistate. Tramite Wittgenstein e il suo «concetto dai contorni sfumati» di gioco linguistico (*Sprachspiel*), così come elaborato nelle *Ricerche filosofiche* (WITTGENSTEIN 1953), proverò a definire la combinazione tra istituzione e linguaggio. Per quanto, inoltre, il gioco cui fa riferimento Winnicott, quello della primissima infanzia, è ancora un gioco in parte privo di regole, l'espressione wittgensteiniana sarà utile per qualificare il rapporto costitutivo tra spazio potenziale e prassi, usi linguistici e area intermedia. Altrettanto, pensare il linguaggio a partire dal gioco significa, senza equivoci, fare di quest'ultimo punto d'origine, sempre reiterato e sempre fallibile, della produzione istituzionale.
Criticando Agostino e la sua concezione puramente denotativa del linguaggio, nelle prime battute delle sue *Ricerche* Wittgenstein chiarisce lo statuto irriducibilmente plurale dei giochi linguistici. Denotazione e insegnamento ostensivo indicano una e una sola «pratica dell'uso del linguaggio», ma gli usi che delle parole e delle proposizioni si possono fare sono molteplici. I segni sono come attrezzi che si prestano ad una infinita varietà di impieghi. In questo senso, con la definizione di gioco linguistico, Wittgenstein insiste sulla relazione, meglio, la tessitura tra linguaggio e attività. Il significato stesso delle parole e delle proposizioni coincide con l'uso, il modo in cui vengono impiegate in un concreto e situato gioco linguistico. Scrive Wittgenstein nel paragrafo 23:

> Ma quanti tipi di proposizione ci sono? Per esempio: asserzioni, domanda e ordine? – Di tali tipi ne esistono *innumerevoli*: innumerevoli tipi differenti d'impiego di tutto ciò che chiamiamo «segni», «parole», «proposizioni». E questa molteplicità non è qualcosa di fisso, di dato una volta per tutte; ma nuovi tipi di linguaggio, nuovi giochi linguistici, come potremmo dire, sorgono e

> vengono dimenticati. (Un'*immagine approssimativa* potrebbero darcela i mutamenti della matematica.) Qui la parola «gioco linguistico» è destinata a mettere in evidenza il fatto che il parlare un linguaggio fa parte di un'attività, o di una forma di vita (Ivi: p. 21).

L'intreccio tra linguaggio e prassi è ben esemplificato dalle cose che si fanno parlando e Wittgenstein presenta un elenco assai ricco: dal «comandare, e agire secondo comando», al «descrivere un oggetto», dal «riferire un avvenimento» al «far congetture intorno all'avvenimento», dall'«inventare una storia e leggerla» al «recitare in teatro», dal «cantare in girotondo» allo «sciogliere indovinelli», dal «tradurre da una lingua in un'altra» al «chiedere», dal «pregare» al «salutare» ecc. Elenco ampio, ma incompleto, meglio, non completabile. Quella dei giochi linguistici è una molteplicità in espansione, muta con il mutare delle condizioni storiche, dei bisogni e degli interessi che animano la scena sociale.
Non è casuale dunque che Wittgenstein pensi ai giochi linguistici come ad un concetto aperto, privo di perimetri stabili. Se tra i giochi si possono individuare somiglianze, ma non esiste una forma generale o un'essenza del gioco, altrettanto occorre dire del linguaggio. Linguaggio è l'infinita varietà e variazione dei giochi linguistici:

> Invece di mostrare quello che è comune a tutto ciò che chiamiamo linguaggio, io dico che questi fenomeni non hanno affatto in comune qualcosa, in base al quale impieghiamo per tutti la stessa parola, – ma che sono *imparentati* l'uno con l'altro in molti modi differenti. E grazie a questa parentela, o a queste parentele, li chiamiamo tutti «linguaggi» (Ivi: p. 46).

Le somiglianze tra i giochi linguistici, continua Wittgenstein, sono analoghe a quelle che sussistono tra i membri di una famiglia. La nozione esatta, che, come giustamente fa notare Hans Sluga (SLUGA 2011), riecheggia l'espressione da Nietzsche introdotta nel suo *Al di là del bene e del male* (NIETZSCHE 1866), è appunto quella di «somiglianza di famiglia» (*Familienähnlichkeit*). I giochi linguistici possono essere descritti, ma d'altronde questo è il compito della filosofia (§ 124), e «non sono studi preparatori per una futura regolamentazione del linguaggio», sono piuttosto «termini di paragone» (§ 130). Ancora: non casualmente, spiegare un gioco linguistico significa fare degli esempi (§ 71). Torna calzante il riferimento al concetto deleuziano di istituzione come modello, esempio[3], paradigma, ed emerge in primo piano il carattere intimamente istituzionale del linguaggio. Se la *langue* saussuriana, però, ci consegnava un'idea di istituzione come sistema, indubbiamente aperto alla modificazione imposta dalla concreta prassi linguistica dei parlanti, ma in qualche modo isolabile dalla singolarità delle situazioni discorsive[4], in

[3] Giorgio Agamben, ne *La comunità che viene* (AGAMBEN 1990), usa il concetto di esempio per chiarire lo statuto, né particolare né universale, della singolarità. Facendo ricorso all'etimologia greca, *para-deigma* (ciò che si mostra accanto), ma anche al termine tedesco, *Bei-spiel* (ciò che gioca accanto), Agamben qualifica l'essere esemplare come «essere puramente linguistico»: «esemplare è ciò che non è definito da alcuna proprietà, tranne l'esser-detto» (Ivi: p. 8).

[4] Sono consapevole di accentuare la separazione tra la *langue* e la concretezza degli usi linguistici e, conseguentemente, di trascinare Saussure nel solco definito dalla vulgata strutturalista. Vulgata che, impropriamente, ha fatto del linguista ginevrino teorico del sistema assai disattento alla *parole*. Già a partire dal 1967, con la sua traduzione del *Cours*, Tullio De Mauro ha chiarito, in particolare nella nota al testo numero 65, più in generale nell'intero apparato di note e nell'*Introduzione*, la necessità di partire dagli «irripetibili atti di *parole*» per conquistare il principio dell'arbitrarietà del segno, «il

Wittgenstein il linguaggio perde ogni carattere sistematico, l'istituzione si moltiplica in una rete espansiva di usi, non si può che rimanere sulla superficie discontinua definita dall'intreccio o, usando un'espressione di Lo Piparo (LO PIPARO 2010), dalla «coarticolazione» di pratiche verbali e non verbali.
Il concetto aperto di gioco linguistico porta con sé quello, altrettanto privo di confini, di regola. Due cose, più di altre, vale la pena sottolineare, a sostegno dell'ipotesi che ha fatto da premessa a questa ricerca. In primo luogo, Wittgenstein non confonde il linguaggio, e questo almeno a partire dal *Libro blu* (WITTGENSTEIN 1958), con un «calcolo rigoroso» o con un gioco «limitato dovunque da regole». Proprio l'irriducibile pluralità dei giochi linguistici rende possibile «il caso in cui giochiamo e – 'make up the rules as we go along'» o quello «in cui le modifichiamo [le regole] – as we go along» (WITTGENSTEIN 1953: p. 56). In secondo luogo, «seguire una regola», specifica a più riprese Wittgenstein, non è impresa possibile in solitudine, è piuttosto una prassi collettiva, che solo nel sociale può prendere corpo. Scrive infatti: «seguire una regola, fare una comunicazione, dare un ordine, giocare una partita a scacchi sono *abitudini* (usi, istituzioni)» (Ivi: p. 107). Le pratiche verbali e non verbali che qualificano una forma di vita sono allora, riprendendo in modo spericolato il lessico deleuziano, una fitta rete di modelli di azioni positive, di mezzi indiretti di soddisfacimento dei bisogni e delle tendenze. Se combiniamo assieme, infine, i due snodi della riflessione delle *Ricerche* sul rapporto tra giochi linguistici e regole, possiamo conquistare un concetto ampio di creatività istituzionale, vero tratto specie-specifico che fa di noi animali naturalmente artificiali: per un verso la normatività espansiva e in continua trasformazione dei giochi e della prassi (non ovunque il gioco è definito da regole; in alcuni giochi costruiamo le regole strada facendo); per l'altro, ma i due fenomeni si confondono, meglio, sono coestensivi, la creatività propria della singolare e situata applicazione della regola (VIRNO 2005). L'istituzionalità (abitudini, usi) che articola la prassi è essa stessa continuamente messa in tensione e modificata, oltre che inventata, dalla prassi e dai processi di apprendimento che la accompagnano.

4. Conclusione. Pluralismo politico

Finora abbiamo parlato di istituzioni facendo emergere in primo piano la sinonimia tra queste ultime e le abitudini, gli usi, le regole. Una costellazione concettuale che insiste sul terreno antropologico il quale sembra limitarsi a precedere, e solo a precedere, quello costituito dalle istituzioni politiche vere e proprie, in primo luogo lo Stato e le sue strutture. Seguendo la lezione spinoziana, però, e prendendo sul serio le indicazioni che ci offre Deleuze lettore di Hume, varrebbe la pena far crollare la separazione tra i due piani, quello antropologico e quello politico. Meglio, la natura umana pensata a partire dall'artificio, dall'invenzione istituzionale, ci consente di rimuovere il salto, tipico della finzione giusnaturalistica, dallo stato naturale a quello civile. È proprio questo salto (mortale), infatti, che impone il primato della legge e dunque della sovranità statale sulla proliferazione istituzionale. Lo Stato

basamento su cui poggia l'edificio della lingua come forma» (SAUSSURE 1916: 387). Il Saussure di De Mauro è linguista della *lingua* e delle *lingue*, delle differenze e delle zone di transizione che le attraversano e le costituiscono. Pur non discostandomi da questa tradizione interpretativa, mi sembra fecondo pensare Wittgenstein, in particolare quello delle *Ricerche*, che più insiste sulla centralità dei giochi linguistici e sulla coincidenza tra linguaggio e prassi, come riferimento indispensabile per compiere al meglio quest'operazione interpretativa e per liberare Saussure dai perimetri angusti attorno a lui definiti dallo strutturalismo.

cancella la molteplicità, ben evidenziata dal concetto wittgensteiniano di giochi linguistici, definendo una *reductio ad unum* che limita le passioni senza integrarle, qualificando uno pseudo-ambiente che rattrappisce e blocca mondo culturale e creatività.
Insistere sulla politicità costitutiva dello sviluppo di *Homo sapiens* e, nello stesso tempo, sui processi ontogenetici che qualificano il campo politico è operazione tanto più indispensabile nella scena contemporanea. Scena contraddistinta da due fenomeni tra loro strettamente correlati: un sistema produttivo che, attraverso le tecnologie flessibili e della comunicazione, ha messo al lavoro e a valore tratti propri della specie (neotenia, creatività, linguaggio, affetti); la crisi della sovranità moderna, la frammentazione dell'ordinamento giuridico, l'affermazione di nuovi dispositivi di *governance*, distesi sulla superficie globale. Laddove lo Stato perde i suoi caratteri protettivi e le sue funzioni assistenziali, penso alle istituzioni del *welfare* (sanità, istruzione, previdenza), conservando quasi esclusivamente funzioni di controllo, sanzionatorie e militari (interne ed esterne), la teoria delle istituzioni, così come abbozzata in queste pagine, potrebbe essere premessa lungo la quale far maturare un rinnovato pluralismo politico capace di progettare e praticare la democrazia oltre il liberalismo classico, contro il neoliberalismo contemporaneo. Se il primo, infatti, faceva affidamento, attraverso il principio della rappresentanza e il primato della legge, sul carattere unitario della sovranità, il neoliberalismo contemporaneo, nel frantumare quest'ultima, riduce la politica a tecnica amministrativa, quel processo che Foucault definisce «governare per il mercato» (FOUCAULT 1979). Di contro, pluralismo politico, nell'epoca in cui salta il confine tra produzione, saperi e interazione verbale, e si afferma, pur nella sua radicale precarietà contrattuale e di reddito, una forza-lavoro ricca di competenze e relazioni, vuol dire sostituire la creatività istituzionale alla sintesi sovrana e rappresentativa, l'integrazione orizzontale dell'autogoverno a quella verticale e diffusa nello stesso tempo dei dispositivi governamentali.

Bibliografia

AGAMBEN, Giorgio (1990), *La comunità che viene*, Torino, Einaudi.

ARISTOTELE, Etica Nicomachea; trad. it. in LO PIPARO, Franco (2003), *Aristotele e il linguaggio*, Bari, Laterza, pp. 11-12.

ARISTOTELE, *Politica*; trad. it. (2002) con testo greco a fronte, Milano, BUR.

DELEUZE, Gilles (1953), *Empirisme et subjectivité. Essai sur la nature humaine selon Hume*, Paris, PUF; trad. it. (2000*) Empirismo e soggettività. Saggio sulla natura umana secondo Hume*, Napoli, Cronopio.

DELEUZE, Gilles (1955), *Instincts et institutions*, Paris, Hachette; trad. it. (2002) *Istinti e istituzioni*, Milano, Mimesis Edizioni.

FOUCAULT, Michel (1979), *Naissance de la biopolitique. Cours au Collège de France 1978-1979*, Paris (2004), Seuil / Gallimard; trad. it. (2010) *Nascita della biopolitica. Corso al Collège de France (1978-1979)*, Milano, Feltrinelli.

GARRONI, Emilio (1978), "Creatività", in *Enciclopedia Einaudi*, IV vol. pp. 25-99, Torino, Einaudi.

GEHLEN, Arnold (1940/1950), *Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung in der Welt*, Wiebelshein, AULA-Verlag; trad. it. (2010) *L'uomo. La sua natura e il suo posto nel mondo*, Milano, Mimesis Edizioni.

GEHLEN, Arnold (1956), *Urmensch und Spätkultur. Philosophische Ergebnisse und Aussagen*, Bonn, Athenäum-Verlag; trad. it. (1994) *Le origini dell'uomo e la tarda cultura. Tesi e risultati filosofici*, Milano, il Saggiatore.

HUME, David (1739-1740), *Treatise of Human Nature*; trad. it. (2004) *Trattato sulla natura umana*, Bari, Laterza.

LO PIPARO, Franco (2010), *Gramsci and Wittgenstein: an intriguing connection* in Capone, A. "Perspectives on language use and pragmatics", Muenchen, Lincom.

LUHMANN, Niklas (1968/2001), *Vertrauen. Ein Mechanismus der Reduktion sozialer Komplexität*, Stuttgart, Lucius & Lucius; trad. it. (2002), *La fiducia*, Bologna, il Mulino.

NIETZSCHE, Friedrich (1886) *Jenseits von Gut und Böse*, Leipzig, C. G. Naumann; trad. it. (1977) *Al di là del bene e del male*, Milano, Adelphi.

SAUSSURE, Ferdinand de (1916), *Cours de linguistique général*; trad. it. (1967) *Corso di linguistica generale*, Bari, Laterza.

SIMONDON, Gilbert (1989), *L'individuation psychique et collective*, Paris, Aubier; trad. it. (2001) *L'individuazione psichica e collettiva*, Roma, Derive Approdi.

SLUGA, Hans (2011), *Wittgenstein*, John Wiley & Sons Ltd; trad. it. (2012) *Wittgenstein*, Torino, Einaudi.

VIRNO, Paolo (2005), *Motto di spirito e azione innovativa. Per una logica del cambiamento*, Torino, Bollati Boringhieri.

VIRNO, Paolo (2010), *E così via all'infinito. Logica e antropologia*, Torino, Bollati Boringhieri.

WINNICOTT, Donald W. (1953), «Transitional Objects and Transitional Phenomena» in *International Journal of Psycho-Analysis*, vol. 34, parte 2; trad. it. (2006) "Gioco e realtà", Roma, Armando, pp. 19-53.

WINNICOTT, Donald W. (1967), «The Location of cultural experience» in *International Journal of Psycho-Analysis*, vol. 48, parte 3; trad. it. (2006) "Gioco e realtà" , Roma, Armando, pp.153-164.

WITTGENSTEIN, Ludwig (1953), *Philosophische Untersuchungen*, Oxford, Blackwell; trad. it. (1999) *Ricerche filosofiche*, Torino, Einaudi.

WITTGENSTEIN, Ludwig (1958), *The Blue and Brown Books*, Oxford, Blackwell; trad. it. (2000) *Libro blu e Libro marrone*, Torino, Einaudi.